SNSP-NTPP-NNOE

Nintendo®

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die ARKANOID™* Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

***TM and © 1997 Taito Corp.**
Licensed to Nintendo.
TM and ® are trademarks of Nintendo CO., LTD.
© 1997 Nintendo CO., LTD.

INHALT

Die neue Heimat
4

Controller-Funktionen
6

Einstellungen
8

Options-Menü
9

Editor
10

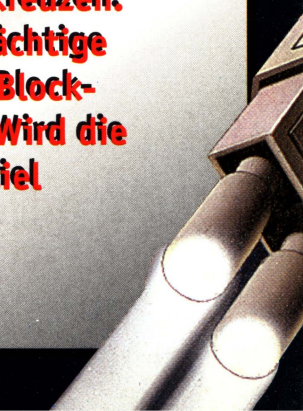
Kapseln
12

Energieblöcke
14

Tips von Mission Control
16

DIE NEUE HEIMAT...

Seit Jahren schon suchen Commander Therle und die Besatzung der ARKANOID nach einem neuen Heimatplaneten. Jedesmal jedoch stößt ihr Erzfeind Doh sie wieder in die Weite des Alls zurück. Nun endlich ist durch eine Sensorsuche ein vielversprechender Planet geortet worden. Sofort sendet Therle Erkundungsschiffe aus, doch schon wieder hat Doh seine Energieblöcke im Sonnensystem verteilt, um die Pläne der ARKANOID zu durchkreuzen. Einmal mehr tritt der mächtige Raumkreuzer gegen die Blockbarrikaden von Doh an. Wird die ARKANOID diesmal ihr Ziel erreichen?

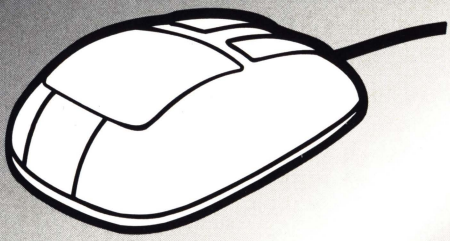


CONTROLLER-FUNKTIONEN

+ Steuerkreuz	**Bewegt das Raumschiff nach links und rechts Auswahl der Optionen im Menübildschirm**
Start-Taste	**Pausiert das Spiel Bestätigt Auswahl im Menübildschirm**
Select-Taste	**Pausiert das Spiel**
A-Knopf/X-Knopf	**Feuert Laser ab Läßt den Plasmaball frei**
B-Knopf/Y-Knopf	**Halte einen der Knöpfe gedrückt, um das Raumschiff zu beschleunigen.**

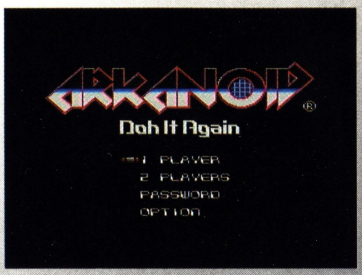
Die Super Nintendo Maus

Falls Du die Super Nintendo Maus benutzt, drücke die rechte Maustaste, um das Spiel zu pausieren. Drücke die linke Maustaste für alle anderen Funktionen. Durch Bewegung der Maus nach links und rechts steuerst Du das Raumschiff.



EINSTELLUNGEN

Stecke die ARKANOID-Spielkassette korrekt in Dein Super Nintendo Entertainment System und schalte es ein. Drücke im Titelbildschirm die Start-Taste, um in das Hauptmenü zu gelangen.



1 Player

Im Ein-Spieler-Modus liegt es einzig in Deinen Händen, alle Energieblöcke zu zerstören und den Planeten zu erreichen.

2 Player

Der Zwei-Spieler-Modus verfügt über drei Spielvarianten: A, B oder C.
Im A-Modus wechseln sich die Spieler ab.
Im B-Modus steuert jeder Spieler ein Raumschiff auf dem Bildschirm und beide Spieler führen einen gemeinsamen Kampf.
Im C-Modus ist der Bildschirm geteilt und die Spieler treten gegeneinander an.

Password

Wenn Du alle Deine Schiffe im Kampf verloren hast, erscheint ein Paßwort, welches Dich zurück ins letzte Level bringt, das Du beendet hast.

OPTIONS-MENÜ

Wählst Du Option aus dem Hauptmenü, kannst Du folgende Einstellungen verändern:

Player Speed
Drücke das Steuerkreuz nach rechts und links, um die Bewegungsgeschwindigkeit des Raumschiffs zu verändern.

Player Stock
Bestimme die Anzahl der Raumschiffe zu Beginn des Spiels (3, 5 oder 7).

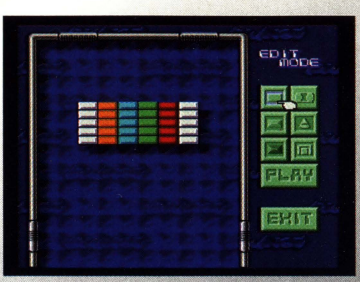
Game Level
Wähle hier den Schwierigkeitsgrad zwischen Leicht (Easy), Normal und Schwer (Hard).

Sound
Wähle hier zwischen Mono oder Stereo.

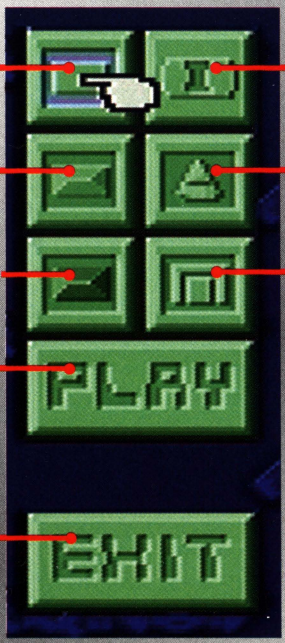
B.G.M.
Benutze das Steuerkreuz, um eines der Musikstücke anzuwählen und bestätige Deine Wahl mit dem A-Knopf.

S.E.
Benutze das Steuerkreuz, um einen Soundeffekt anzuwählen und bestätige Deine Wahl mit dem A-Knopf.

EDITOR



Um ein eigenes Level zu kreieren, wähle EDIT aus dem Options-Menü. Wenn die Editor-Leiste erscheint, bewege die Hand mit dem Steuerkreuz und drücke den X-Knopf, um ein Objekt auszuwählen. Bewege die Hand auf das Spielfeld und setze das Objekt an die gewünschte Stelle. Mit dem A-Knopf kannst Du die verschiedenen Objekte auswählen.



Energieblöcke
Unter den farbigen Energieblöcken kann sich eine Kapsel verstecken. Normalerweise werden die Blöcke mit einem Schlag zerstört.

Kapseln
Verstecke die Kapseln unter einem farbigen Energieblock. Zerstörst Du ihn, so wird die entsprechende Kapsel freigelassen.

Silberner Block
Um diese Art der Blöcke zu zerstören, bedarf es großer Geschicklichkeit. Du mußt sie mehrmals treffen, damit sie zerstört werden.

Feinde
Wähle Feinde aus, um den Level noch schwerer zu gestalten.

Goldener Block
Teste Deine Fähigkeiten mit goldenen Blöcken. Lasse den Plasmaball an ihnen abprallen, um andere Blöcke zu zerstören.

Hintergrund
Verändere hier die Hintergrundfarbe des Levels. Wähle eine Farbe, die Dir gut gefällt.

Spielen
Wenn Du die perfekte Herausforderung für Dich kreiert hast, kannst Du sie hiermit starten.

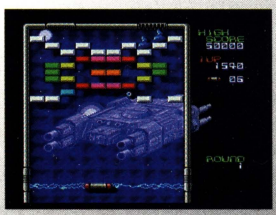
Zurück
Wähle diesen Punkt, um wieder zum Titelbildschirm zurückzukehren.

KAPSELN

Ab und zu versteckt sich unter einem der farbigen Energieblöcke eine Kapsel, die bei dessen Zerstörung herunterfällt. Die Kapseln geben Deinem Raumschiff verschiedene Eigenschaften. Sammle sie auf, indem Du das Schiff unter die fallende Kapsel bewegst. Berührt sie es, verfügst Du über die entsprechende Fähigkeit.

S-Kapsel

Falls Dein Raumschiff durch eine Kapsel verändert worden ist, wird die S-Kapsel es in seinen ursprünglichen Zustand versetzten.



T-Kapsel

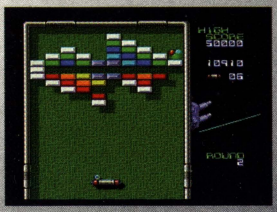
Erzeugt eine Energiewand hinter Deinem Raumschiff, die einen Plasmaball zurückschleudern kann. Jedoch nur einmal!

M-Kapsel

Diese läßt den Plasmaball durch mehrere Energieblöcke (außer durch goldene) hindurchfliegen und sie zerstören.

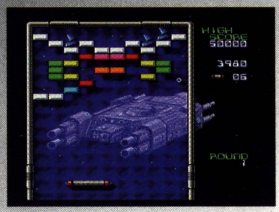
L-Kapsel

Dein Raumschiff wird mit Lasern ausgestattet. Um diese abzufeuern, mußt Du den A- oder X-Knopf drücken.



G-Kapsel

Erzeugt ein magnetisches Feld um Dein Raumschiff, welches Dir gestattet, den Ball festzuhalten. Um den Plasmaball wieder freizugeben, mußt Du den A- oder X-Knopf drücken.



E-Kapsel

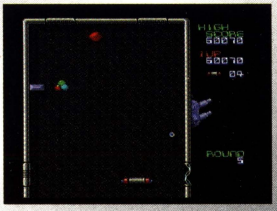
Dein Raumschiff verlängert sich.

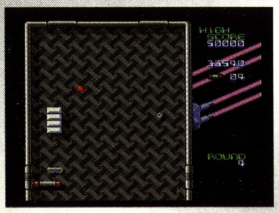
D-Kapsel

Diese Kapsel erzeugt acht Plasmabälle. Versuche, sie so lange wie möglich im Spiel zu halten.

B-Kapsel

Wenn Du diese Kapsel auffängst, entsteht ein Warptor innerhalb des Levels. Lenke das Raumschiff hindurch und Du gelangst zum nächsten Level.





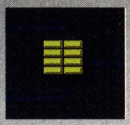
P-Kapsel

Die Extraleben-Kapsel. Fängst Du sie auf, so bekommst Du noch ein weiteres Raumschiff, mit dem Du in die Schlacht gegen Doh ziehen kannst.

ENERGIEBLÖCKE

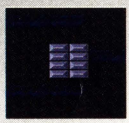
Du wirst auf drei verschiedene Arten von Energieblöcken treffen. Dazu mußt Du gegen Dohs Verbündete kämpfen. Sie erscheinen zufällig und Du mußt soviele Energiebälle oder Laser auf sie feuern wie möglich.

Normale Energieblöcke



Unter diese Katergorie fallen die meisten Blöcke. Dennoch kommen diese normalen Energieblöcke in verschiedenen Farben vor. Unter ihnen verstecken sich die Kapseln. Ein Treffer mit dem Plasmaball zerstört sie.

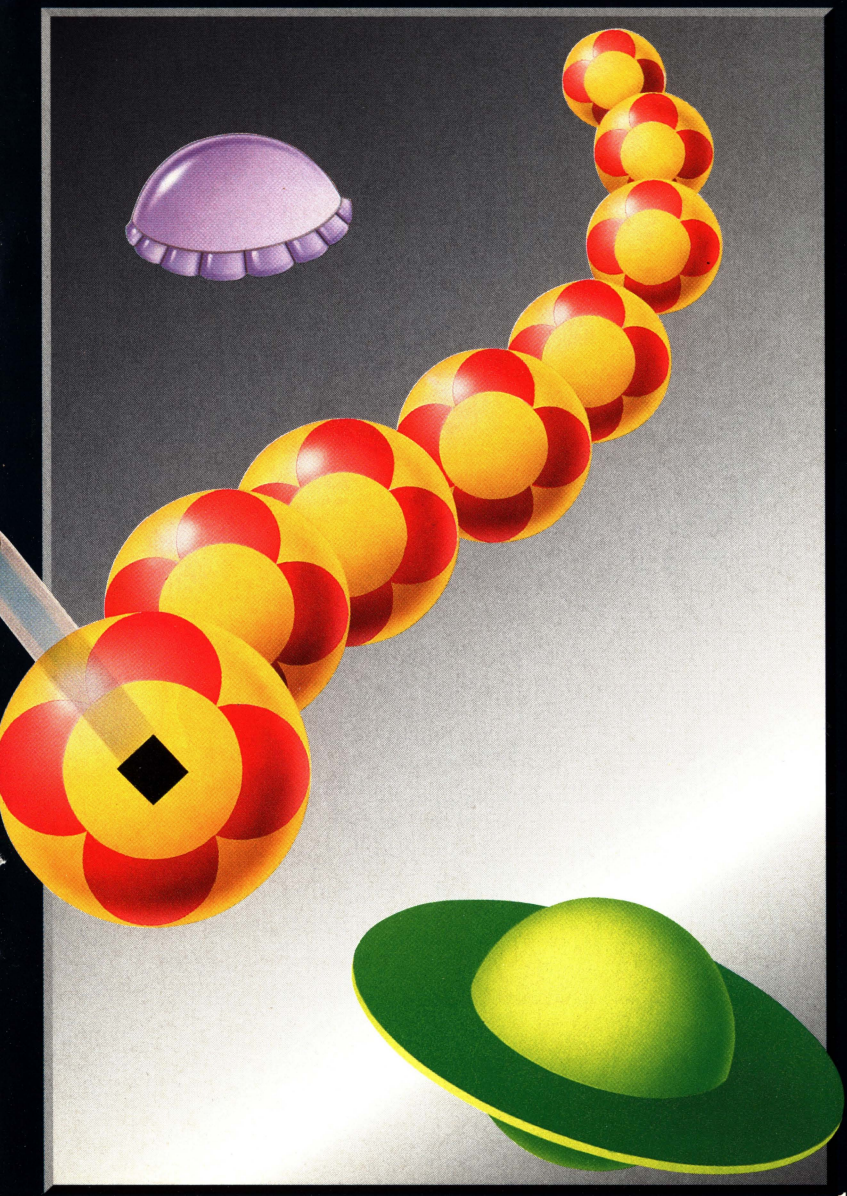
Silberne Energieblöcke



Die silbernen Energieblöcke enthalten keine Kapseln. Sie sind schwerer zu zerstören. Du mußt sie mehrmals mit dem Plasmaball treffen.

Goldene Energieblöcke

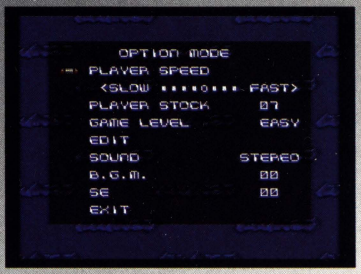
Es ist unmöglich, sie zu zerstören. Dafür kannst Du sie wie Wände benutzen, um den Plasmaball in eine andere Richtung zu lenken.



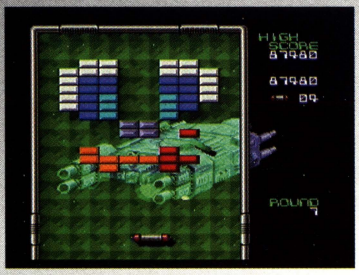
TIPS VON MISSION CONTROL

Auf der Kommandobrücke hat Therle einige gute Tips für neue Piloten. Befolge diese und Deine Chancen zu überleben werden steigen. Das Schicksal Deines Volkes hängt vom Erfolg dieser Mission ab.

Geschwindigkeit

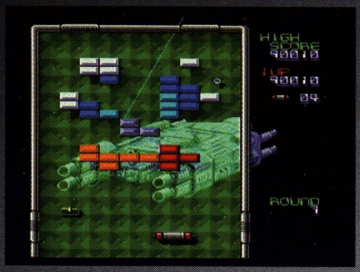


Sobald Du mit der Steuerung des Raumschiffes vertraut bist, solltest Du Dich ins Optionsmenü begeben und die Geschwindigkeit des Schiffes erhöhen. Es ist leichter, die Blöcke zu zerstören, wenn Du Dich mit hoher Geschwindigkeit bewegst.



Nimm die M-Kapsel

Fange so oft wie möglich die M-Kapsel auf. Eine der besten Waffen ist es, den Plasmaball durch mehrere Energieblöcke fliegen zu lassen. Somit kannst Du einen größeren Raum von den Blöcken befreien.



Verfolge den Ball

Bei Deinem Kampf solltest Du die Augen auf den Ball richten und nicht auf das Raumschiff. Mit einiger Übung wird es Dir möglich sein, es instinktiv an die richtige Stelle zu lenken.

Fange nicht alles

Deine Mission kann in Gefahr geraten, wenn Du riskierst, eine Kapsel aufzufangen. Lasse lieber schwer erreichbare Kapseln aus dem Bildschirm fallen. Vielleicht bist Du ohne sie besser dran.

Kampf gegen die Endgegner

Manche Endgegner sind schwer zu besiegen. Dennoch ist es nicht unmöglich. Beobachte ihr Verhalten, um einen schwachen Punkt zu finden und den Plasmaball effektiv einzusetzen.

CLUB Nintendo®

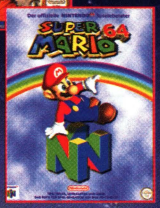
Das ultimative Videospiel-Magazin von Nintendo für Euch! Hier erfahrt Ihr alle zwei Monate, was es rund um Nintendo Neues gibt. Jedes Eurer Lieblingssysteme ist mit einer eigenen Rubrik vertreten. Die aktuellsten Spiele werden mit ausführlichen Levelkarten und großen Screenshots vorgestellt. Darüber hinaus ist Club Nintendo das Forum für alle Fans, die sich untereinander austauschen wollen. Leserbriefe, Comics, Wettbewerbe, Tips, Hotline-Fragen und vieles mehr. Ihr erhaltet das Magazin alle zwei Monate kostenlos bei Eurem Nintendo Händler bzw. Club Center oder im Abonnement für DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) direkt zu Euch nach Hause.

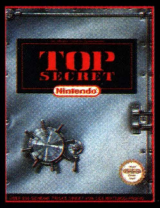
POWER ABO

Wenn der Postmann zweimal klingelt, dann kann das nur Euer Club Nintendo Power Abo sein. Sechsmal im Jahr beglückt Euch der Briefträger mit der neuesten Ausgabe des Club Nintendo Magazins direkt nach Hause. Zusammen mit der ersten Lieferung erhaltet Ihr die Power Prämie, einen Nintendo-Artikel, den es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Bestellkarten findet Ihr in jedem Club Nintendo Magazin oder Ihr erhaltet sie von der Nintendo Konsumentenberatung.

BOOKWARE

Leseratten aufgepaßt! Wer Nintendo nicht nur spielen, sondern auch lesen will, kann jetzt eintauchen in die einzigartige Welt der Buchstaben und Bilder. Den Anfang macht SUPER MARIO 64. Das Buch zum „besten Videospiel aller Zeiten" bietet tonnenweise Tips, Tricks, Levelkarten und Lösungsvorschläge. Kein Buch mit sieben Siegeln, aber ein Muß für alle, die immer noch den 120. Stern suchen.





CLUB Nintendo ONLINE

Eure Suche im World Wide Web hat ein Ende! Hier ist die Webseite für alle, die von Nintendo nicht genug bekommen können. Täglich wird der „News Flash"-Nachrichtenbereich aktualisiert, um Euch auf dem Laufenden zu halten und Euch über die heißesten Facts direkt aus den Entwickler-Labors zu informieren. Werft einen „First Look" auf Spiele, die demnächst erscheinen werden, oder durchsucht unsere Tips & Tricks-Datenbank nach lebenswichtigen Hints und Cheats.

Der Hot-Link zum Glück: http://www.nintendo.de

HOTLINE

Der heiße Draht zu Nintendo ist immer für Euch da! Für technische Fragen steht Euch die Nintendo-Konsumentenberatung wochentags von 11:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der gebührenfreien Rufnummer 01 30-58 06 zur Verfügung. Spielefragen werden von 13:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der Rufnummer 0 60 26-94 09 40 beantwortet. Ruft einfach an und sagt „hallo"!

Bei technischen Fragen: 01 30-58 06

Bei Spielefragen: 0 60 26-94 09 40

ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130-5806

WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo strafrechtlich verfolgt.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst die Nintendo Konsumentenberatung in Deutschland **gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.

2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center • Reparaturabteilung
63760 Großostheim • (in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an die Nintendo Konsumentenberatung **(gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806)**.

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-06 62-45 92 03-0

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-3199818
Hotline: CH-061-3199836

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

NOTIZEN

NOTIZEN

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland
Stadlbauer Marketing +Vertriebs Ges.m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

PRINTED IN GERMANY